

**PENGUNAAN *GADGET* DI KALANGAN ANAK SEKOLAH  
( Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih,  
Kabupaten Karanganyar)**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I Jurusan  
Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh:  
NURUL ATIKAH  
A220150041**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA  
2019**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**PENGUNAAN *GADGET* DI KALANGAN ANAK SEKOLAH  
( Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih,  
Kabupaten Karanganyar)**

**PUBLIKASI ILMIAH**

Diajukan Oleh:

**NURUL ATIKAH**

**A220150041**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Pembimbing,



**Prof. Dr. Bambang Sumardjoko.M.Pd**

**NIP. 196205141985031003**

## HALAMAN PENGESAHAN

### PENGUNAAN *GADGET* DI KALANGAN ANAK SEKOLAH

( Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih,  
Kabupaten Karanganyar)

Yang dipersembahkan dan disusun oleh:

NURUL ATIKAH

A220150041

Telah dipertahankan di Depan Dewan Penguji Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Senin, 18 November 2019 dan dinyatakan  
telah memenuhi syarat.

Susunan Dewan Penguji

1. Prof. Dr. Bambang Sumardjoko, M.Pd  
(Ketua Dewan Penguji)
2. Drs. Yulianto Bambang Setyadi, M.Si  
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Dr. Achmad Muhibbin, M.Si.  
(Anggota II Dewan Penguji)

  
(.....)  
  
(.....)  
  
(.....)

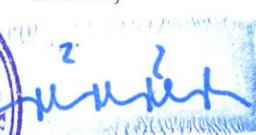
Surakarta, 18 November 2019

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Fakultas Kguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,





Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum

NIP. 19650428 199303 1001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 12 November 2019

Penulis



**NURUL ATIKAH**  
**A220150041**

**PENGUNAAN *GADGET* DI KALANGAN ANAK SEKOLAH**  
**( Studi Kasus di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih,**  
**Kabupaten Karanganyar)**

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan *gadget* di kalangan anak sekolah, di desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar. Dalam penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi anak sekolah terhadap keberadaan *gadget*, untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* anak sekolah, dan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk antisipasi terhadap Kecanduan bermain *gadget* anak-anak sekolah. Jenis penelitian ini menggunakan deksriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah anak sekolah di desa girilayu yang sudah menggunakan *gadget*, kemuadian orang tua anak sekolah, selain itu juga tokoh masyarakat yang berperan penting bagi anak di sekolah yaitu guru. Objek penelitian ini adalah penggunaan *gadget* di kalangan anak sekolah, di desa girilayu, kecamatan matesih, kabupaten karanganyar. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi. Keabsahan data dilakukan dengan cara triangulasi sumber data dan triangulasi teknik. Analisis data dilakukan dengan menerapkan model analisis interaktif. Hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: 1) Persepsi anak sekolah di desa girilayu tentang keberadaan *gadget* saat ini yaitu anak memiliki persepsi bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat di dalamnya serta dampak positif dan negatifnya. Selain itu, anak juga memiliki persepsi bahwa *gadget* merupakan suatu kebutuhan primer; 2) Bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak sekolah di desa girilayu diantaranya adalah, anak sekolah sudah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada *gadget*, walaupun tidak semua fungsi dan jenisnya yang mereka ketahui. Anak sekolah juga sudah mampu mengoperasikan *gadget*.; 3) Bentuk antisipasi terhadap kecanduan bermain *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu yang dilakukan oleh anak sekolah adalah dengan tidak membawa *gadget* ke sekolah, dan anak juga mencoba mencari kesibukan lain. Sedangkan antisipasi yang dilakukan oleh orang tua diantaranya dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, menyita, menegur agar anak jera. Selain itu, antisipasi yang dilakukan oleh guru adalah dengan memberikan pembelajaran yang berbasis proyek yang dapat dikerjakan disekolahan ataupun juga dirumah atau menggunakan *gadget* untuk media pembelajaran.

**Kata Kunci :** penggunaan gadget, anak sekolah, desa Girilayu.

**Abstract**

This study aims to describe the use of gadgets in the classroom of school children, in Girilayu village, Matesih District, Karanganyar Regency. In this study aims to describe the way children look at the device, to describe the forms of child devices, and to describe the forms of anticipation of addiction to play gadget kids

school. This type of research uses descriptive qualitative. The subjects of this study are school children in the village of Girilayu who have used gadgets, and then parents of school children, besides that also important community leaders for children in school are teachers. The object of this research is the use of gadgets in school children, in the girilayu village, matesih sub-district, karanganyar district. Data collection used in this study is the technique of data collection through questionnaires, in-depth interviews, observation, and documentation. Data validity is done by triangulation of data sources and triangulation of techniques. Data analysis was performed by applying an interactive analysis model. The results of this study can be concluded that: 1) The perception of school children in the village of Girilayu about the need for gadgets today is that children who have perceptions about gadgets have many benefits in addition to being positive and negative. In addition, children also have perceptions about gadgets that are primary needs; 2) The forms of using gadgets in children in girilayu villages that are approved, school children already understand the functions and types of applications needed on gadgets, not all the functions and types they know. School children can also operate gadgets. 3) Forms of anticipation of addiction to play gadgets in school children in Girilayu Village carried out by school children is done by not bringing gadgets to school, and children also try to look for other activities. While the anticipation made by parents using the approval of the use of gadgets, confiscate, reprimand that children are deterrent. In addition, the anticipation made by teachers is to provide project-based learning that can be done at school or also use gadgets for learning media.

**Keywords:** gadget usage, school children, girilayu village

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini sangat pesat dan memberikan dampak yang sangat besar terhadap dunia pendidikan. Teknologi diciptakan untuk mempermudah urusan manusia dan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Berbagai macam jenis teknologi dapat dengan mudah kita jumpai di zaman modern ini. Salah satu contoh Teknologi yang sangat populer saat ini adalah *Gadget*, *gadget* merupakan suatu ( alat / barang elektronik) teknologi kecil yang memiliki beberapa fungsi khusus, tetapi sering diasosiasikan sebagai sebuah inovasi atau suatu barang baru (Homby, 2000). *Gadget* memiliki banyak kemudahan dan manfaat di dalamnya, diantaranya kemudahan untuk mengakses berbagai informasi dan hiburan sudah tersaji dalam bentuk *online* ataupun *offline*.

Saat ini tidak hanya orang dewasa yang mengenal teknologi dan komunikasi yang canggih ini, akan tetapi anak-anak juga sudah mengenal *gadget*. Sebenarnya, *gadget* ditujukan untuk orang-orang yang memiliki kepentingan dalam hal bisnis, kuliah atau kantor, namun penggunaan *gadget* sekarang ini sering kali disalahgunakan oleh berbagai pihak, seperti yang orang tua secara instan memberikan fasilitas *Gadget* yang digunakan sebagai media dalam mendidik anaknya yang masih sekolah untuk menjadi salah satu jalan pintas orang tua dalam pendamping sebagai pengasuh bagi anaknya.

Zaman sekarang dalam sebuah *gadget* tidak hanya bisa digunakan untuk sms atau telepon saja melainkan terdapat banyak fitur-fitur menarik bagi para penggunanya, seperti aplikasi *WhatsApp*, *Facebook*, *Twitter*, dan aplikasi media sosial lainnya yang dapat mempermudah hubungan seseorang. Tidak hanya sosial media akan tetapi juga banyak aplikasi *E-commerce* seperti *Shopee*, *Lazada*, dll, yang juga dapat mempermudah untuk berbelanja secara *online*. Aplikasi yang lebih menarik bagi anak-anak sekolah pengguna *gadget* akhir-akhir ini adalah *Game Online* seperti *Mobile Legend*, *Free Fire*, *Hago*, *PUBG*, dll. Fitur yang sangat menarik dari aplikasi ini sangat menyedot perhatian anak-anak sekolah sehingga mereka sering bermain *gadget* sehingga lupa waktu untuk belajar, bahkan untuk sekedar makan dan mandi.

Sudah banyak kalangan yang menggunakan *gadget* laki-laki atau perempuan, tua atau muda, kaya miskin miskin sebagian besar sudah menjadi pengguna. *Gadget* saat ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi manusia bukan kebutuhan sekunder bahkan tersier lagi. Sekarang ini pengguna *gadget* tidak hanya berasal dari kalangan pekerja, termasuk anak dan balita sudah memanfaatkan *gadget* dalam aktivitas yang mereka lakukan setiap hari, seperti digunakan untuk menonton aplikasi *You-tube*, *game*, atau mengakses sosial media, *google* ataupun aplikasi lainnya

Hampir setiap orang yang memanfaatkan *gadget* menghabiskan banyak waktu mereka dalam sehari untuk menggunakannya. Oleh karenanya *gadget* juga memiliki nilai dan manfaat tersendiri bagi kalangan orang tertentu. Akan tetapi banyak dampak negatif yang muncul dalam pemanfaatan *gedget* bagi kalangan

remaja, anak sekolah, bahkan balita. Meskipun sebagian besar dari masyarakat memanfaatkan *gadget* untuk komunikasi, urusan pekerjaan atau bisnis, mencari informasi, ataupun hanya sekedar untuk mencari hiburan.

Sebenarnya *gadget* tidak hanya menimbulkan dampak negatif bagi anak, karena juga ada dampak positif, diantaranya dalam pola pikir anak yaitu mampu membantu anak dalam mengatur kecepatan bermainnya, mengolah strategi dalam permainan, dan membantu meningkatkan kemampuan otak kanan anak selama dalam pengawasan orang tua. Akan tetapi dibalik kelebihan tersebut lebih dominan pada dampak negatif yang berpengaruh terhadap perkembangan anak. Salah satunya adalah radiasi dalam *gadget* yang dapat merusak jaringan syaraf dan otak anak bila anak sering menggunakan *gadget*.

Penggunaan *gadget* secara berkelanjutan dan akan berdampak buruk bagi pola perilaku anak dalam kesehariannya, anak-anak yang cenderung terusmenerus menggunakan *gadget* akan sangat tergantung dan menjadi kegiatan yang harus dan rutin dilakukan oleh anak dalam aktifitas sehari-hari, tidak dipungkiri saat ini anak lebih sering bermain *gadget* dari pada belajar dan berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, Seperti halnya yang terjadi pada 8 pelajar yang baru kelas 4 Sekolah Dasar harus dirawat di RSJ karena kecanduan *game online*, sehingga anak-anak tersebut harus menjalani beberapa terapi. Anak tersebut marah ketika *igadget* diambil atau sudah tidak bisa diajak komunikasi karena sibuk dengan gawainya (Kompas, 2019). Hal ini disebabkan karena anak terlalu lama bermain *game online* sehingga psikologis anak lama-lama menjadi terganggu, untuk itu perlunya pengawasan oleh orang tua agar anak tidak menjadi kecanduan dan menimbulkan dampak negatif dalam penggunaan *gadget*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, mendorong peneliti untuk mengadakan penelitian tentang *gadget* di kalangan anak sekolah, di desa girilayu, kecamatan matesih, kabupaten karanganyar. Peneliti merumuskan permasalahan yang diteliti lebih lanjut sebagai berikut: 1) Bagaimana persepsi anak tentang keberadaan *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar? 2) Bagaimana bentuk bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu,



Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar? 3) Bagaimana bentuk-bentuk antisipasi terhadap Kecanduan bermain *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar?

## **2. METODE**

Metode penelitian ini adalah Penelitian kualitatif . penelitian kualitatif mempunyai berbagai ragam istilah. Menurut Moleong (3013:41-44), penelitian kualitatif berakar dari latar alamiah sebagai keutuhan, mengandalkan manusia sebagai alat penelitian, memanfaatkan metode kualitatif, mengadakan analisis data secara induktif, serta bersifat deskriptif. Dalam penelitian kualitatif kegiatan dilaksanakan oleh peneliti, sehingga dapat melihat dan memandang kenyataan subyektif dari subyek penelitian.

Tempat penelitian di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September 2019. Subjek penelitian ini adalah anak sekolah di desa girilayu yang sudah menggunakan *gadget*, kemuadian orang tua anak sekolah, selain itu juga tokoh masyarakat yang berperan penting bagi anak di sekolah yaitu guru. Objek penelitian ini adalah penggunaan *gadget* di kalangan anak sekolah, di desa girilayu, kecamatan matesih, kabupaten karanganyar. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan teknik pengumpulan data melalui angket, wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Data penelitian ini diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kaitannya dengan penggunaan *gadget* di kalangan anak sekolah yang berada di desa girilayu, kecamatan matesih, kabupaten karanganyar. indikator yang digunakan untuk menjadi acuan dalam menghimpun data penelitian penggunaan *gadget* adalah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*, mampu mengoperasikan *gadget*, memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*, dan frekuensi penggunaan *gadget*.

### **3.1 Persepsi tentang keberadaan *gadget* pada Anak Sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.**

Observasi yang peneliti lakukan menemukan bahwa kondisi Desa Girilayu dapat dikategorikan sebagai desa berkembang yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan canggihnya teknologi, baik berupa *gadget*, televisi atau informasi lainnya. Maka tidak heran bahwa masyarakatnya banyak yang sudah menggunakan *gadget*, apalagi anak sekolah yang saat ini juga sudah menjadi konsumen aktif *gadget*. Kemudahan akses teknologi dari *gadget* inilah yang dapat memudahkan komunikasi antara satu orang dengan orang lain.

Beberapa persepsi anak tentang *gadget* yang peneliti temui saat melakukan penelitian yaitu diperoleh informasi bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat serta dampak positif dan negatif, seperti *gadget* digunakan untuk memperbanyak ilmu dan menambah wawasan, untuk membantu dalam mengerjakan PR, serta bisa menjalin hubungan komunikasi dengan keluarga, kerabat, sahabat dengan mudah. Akan tetapi, anak sekolah saat ini juga memiliki pandangan bahwa *gadget* merupakan suatu kebutuhan primer sedangkan *gadget* merupakan kebutuhan tersier, Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh (Fahdian, dkk.2018) bahwa berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh fahdian di SMAN 9 Malang bahwa *gadget* saat ini sudah menjadi kebutuhan primer bagi siswa. Dalam penggunaannya pun, anak sekolah malah menjadikan *gadget* sebagai temannya saat kesepian, mereka malah enggan keluar rumah untuk bermain dengan orang di sekitarnya.

Selain itu, anak sekolah juga memiliki persepsi positif tentang keberadaan *gadget* yang sangat bermanfaat untuk anak sekolah, banyak kegunaan yang bisa didapatkan oleh anak sekolah dari aplikasi dan fitur-fitur yang semakin *up to date* selama penggunaannya dalam hal positif. Akan tetapi jika penggunaannya dalam jangka waktu yang cukup lama dan anak menjadi terlalu asyik, anak juga menjadi lupa waktu dan jarang bermain keluar rumah atau hanya sekedar bercengkrama dengan keluarga.

### **3.2 Bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* pada Anak Sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar.**

Bentuk-bentuk pemanfaatan atau penggunaan *gadget* pada anak sekolah di desa Girilayu dapat diketahui sebagai berikut :

3.2.1 Mengetahui fungsi dan jenis aplikasi *gadget*. Berdasarkan pada pengumpulan data melalui angket diperoleh hasil penelitian bahwasannya anak sekolah memang sudah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada *gadget*, seperti anak sudah mengetahui aplikasi browser digunakan untuk *browsing*, aplikasi *game online*, dan *youtube* atau aplikasi lainnya. Memang anak sekolah rata-rata sudah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada *gadget*, namun anak sekolah tidak semua mengetahuinya, mengingat saat ini memang semakin hari semakin banyak jenis aplikasi yang terbaru dan banyak kegunaan atau fungsinya, hal ini sejalan dengan.

Selain itu, anak sekolah juga mengungkapkan bahwa semua narasumber sudah faham bagaimana fungsi dan jenis-jenis aplikasi yang ada pada *gadget*. Walau hanya beberapa aplikasi saja, mereka belum sepenuhnya mengetahui fungsi dan jenis-jenis aplikasi pada *gadget*. Karena narasumber rata-rata hanya mengunduh aplikasi yang hanya digunakan sehari-hari. Mengingat banyaknya aplikasi yang semakin hari semakin *update*, dan banyak kegunaannya.

3.2.2 Mampu mengoperasikan *smartphone*. Pada dasarnya berdasarkan pada penyebaran angket, anak sekolah di Desa Girilayu memang saat ini sudah bisa dan mahir mengoperasikan *gadget*, sekitar 75% anak sekolah belajar mengoperasikan *gadget* belajar mengoperasikan sendiri sehingga lambat laun anak bisa mengoperasikan karena rasa penasaran terhadap alat komunikasi yang satu ini, serta sekitar 25%nya anak sekolah mereka belajar mengoperasikan *gadget* dengan belajar dari orang lain.

Hampir setiap anak-anak saat ini sudah bisa mengoperasikan *gadget*, sebaiknya anak yang menggunakan *gadget* harus mendapatkan pengawasan dari orangtua karna dengan penggunaan *gadget* yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Rata-rata anak mengoperasikan *gadget* untuk bermain game atau berkomunikasi dengan teman atau saudara. Anak sekolah juga mampu

mengoperasikan *gadget* untuk mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, seperti dari google atau dari media yang lain.

3.2.3 Memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang ada pada *gadget*. Berdasarkan teknik pengumpulan data melalui angket dan wawancara, hasil penelitian yang diperoleh dari penyebaran angket adalah, 40% anak sekolah memanfaatkan *gadget* untuk menambah wawasan dan untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya digunakan untuk kalkulator, kamus, dll. Akan tetapi, 60% anak sekolah juga memanfaatkan fungsi dan aplikasi yang terdapat pada *gadget* untuk mengakses konten-konten tertentu dan hanya menggunakan sebagai sarana hiburan seperti bermain *game online*, untuk mengakses sosial media, dll. Selain itu, anak sekolah juga menggunakan *gadget* untuk hal-hal yang positif seperti untuk menghubungi orang-orang terdekat. Hal ini juga diungkapkan dalam penelitian (Fahdian, dkk. 2018) yaitu peserta didik di SMAN 9 Malang menggunakan *gadgetnya* untuk membuka sosial media seperti *Line*, *WhatsApp*, *Instagram*, *Twitter*, dll.

Disisi lain tidak sedikit juga anak yang memanfaatkan *gadget* untuk menjadi media menambah wawasan, mengumpulkan informasi, dan menunjang untuk aktivitas atau kegiatan belajar.hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh (Trivenna, 2017) yang menyatakan bahwa Mahasiswa Fispol Unsrat memilih menggunakan *smartphone* karena sudah dapat mengakses internet dengan mudah, mencakup banyak aplikasi yang sebagian besar dapat menunjang aktivitas sehari-hari mereka terlebih aktivitas mereka sebagai mahasiswa yakni dalam proses perkuliahan. Tentunya masih banyak lagi manfaat yang didapatkan dari alat komunikasi yang satu ini, karena saat ini semakin banyak fitur-fitur baru yang tersedia dan juga aplikasi yang beragam.

3.2.4 Frekuensi Penggunaan *Gadget*. Saat ini rata-rata anak sekolah menggunakan perangkatnya lebih dari 3 jam per hari, bahkan anak jadi sering lupa waktu ketika sudah menggunakan *gadget*. Selama waktu tersebut mereka menggunakannya dari waktu pulang sekolah hingga larut malam, Penggunaannya pun rata-rata hanya untuk sebagai hiburan yaitu bermain *game online* , *chatting*, mengakses sosial media, dll. Frekuensi penggunaan *gadget* pada

anak sekolah yaitu rata-rata sekitar 6-8 jam dalam waktu satu hari. Frekuensi penggunaan *gadget* ini dimulai dari waktu sepulang sekolah hingga malam hari dan dengan bermacam-macam penggunaannya. Penelitian tentang penggunaan *gadget* atau *smartphone* juga dilakukan oleh Nielsen. Nielsen merupakan sebuah badan yang bergerak dalam bidang informasi global serta media dan berfokus pada suatu penelitian dan melakukan suatu riset dalam memberikan suatu informasi tentang pemasaran dan konsumen, televisi, serta media lainnya.

Itu berarti rata-rata narasumber menggunakan *gadget* dengan intensitas yang tinggi. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Fahdian R, dkk. 2018) yang menyebutkan bahwa peserta didik menggunakan *gadget* dalam waktu satu hari yaitu selama 3 sampai lebih dari 7 jam. Untuk itu perlu adanya kedisiplinan dan batasan yang dilakukan orang tua pada saat anak usia dini menggunakan *gadget*, karena pemakaian *gadget* yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk kecanduan *gadget* sejak dini.

### **3.3 Bagaimana Bentuk antisipasi terhadap kecanduan bermain *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu, Kecamatan Matesih, Kabupaten Karanganyar?**

Berdasarkan hasil penelitian anak sekolah juga memiliki antisipasi agar tidak kecanduan bermain *gadget*, yaitu anak mengantisipasi dirinya pada kecanduan bermain *gadget* dengan tidak membawa *gadget* ke sekolah, kemudian anak juga membatasi waktu untuk bermain *gadget*, dan anak juga mencoba mencari kesibukan lain. Selanjutnya antisipasi yang dilakukan oleh orang tua yaitu membatasi waktu penggunaan *gadget*, menyita, menegur dan menakut-nakuti anak dengan membuat lingkaran hitam di sekitar mata. Guru sebagai orang yang berperan penting bagi anak di sekolah juga memberikan antisipasi agar anak sekolah tidak kecanduan *gadget*, dengan memberikan pembelajaran yang berbasis proyek yang dapat dikerjakan disekolahan ataupun juga di rumah, selain itu juga merubah mindset siswa yang salah arah dalam penggunaan *gadget*.

Langkah untuk antisipasi yang bisa dilakukan adalah dengan menggunakan tugas berbasis *gadget* yang membuat mereka sibuk dengan proyek yang kita berikan atau menggunakan *gadget* sebagai media pembelajaran. Agar siswa juga

menggunakan *gadget* itu untuk hal-hal yang positif. Hal ini juga sejalan dengan penelitian (Fahdian R, dkk. 2018) bahwa untuk solusi penggunaan *gadget* yang ideal, atau juga sebagai antisipasi terhadap kecanduan *gadget*, sekolah SMAN 9 Malang sudah menerapkan program yang memiliki hubungan dengan penggunaan smartphone seperti *group* kelas, *group* maple, *group* eksul, *group* guru, *group* OSIS, MPK, dll. sehingga anak juga tidak hanya menggunakan *gadget* untuk hiburan saja.

Setiap orang tua pasti memiliki cara sendiri-sendiri dalam mengalihkan perhatian anak dari *gadget*. Orang tua yang baik, harus memberikan pendidikan dan pengajaran kepada anaknya agar kelak di masa depan anaknya bisa berguna bagi semua orang dan memiliki akhlak yang mulia. Meluangkan waktu untuk berkomunikasi dengan anak merupakan salah satu cara untuk mengenal lebih dekat kepribadian anak sehingga orang tua bisa mengetahui strategi apa yang bisa digunakan untuk mendidik anaknya. Semua ini kembali kepada orangtua, bagaimana orang tua mengarahkan perhatian anak supaya tidak terus-terusan bermain dengan *gadgetnya*.

#### **4. PENUTUP**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

- a. Persepsi anak sekolah di desa girilayu tentang keberadaan *gadget* saat ini yaitu anak memiliki persepsi bahwa *gadget* memiliki banyak manfaat di dalamnya serta dampak positif dan negatifnya. Selain itu, anak juga memiliki persepsi bahwa *gadget* merupakan suatu kebutuhan primer.
- b. Bentuk-bentuk pemanfaatan *gadget* pada anak sekolah di desa girilayu diantaranya adalah, anak sekolah sudah mengetahui fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada *gadget*, walaupun tidak semua fungsi dan jenisnya yang mereka ketahui. Anak sekolah juga sudah mampu mengoperasikan *gadget*. *Gadget* dimanfaatkan anak sekolah untuk menambah wawasan dan untuk menunjang proses pembelajaran, misalnya digunakan untuk kalkulator, kamus, dll, serta juga dimanfaatkan untuk

mengakses konten-konten tertentu dan hanya menggunakan sebagai sarana hiburan.

- c. Bentuk antisipasi terhadap kecanduan bermain *gadget* pada anak sekolah di Desa Girilayu yang dilakukan oleh anak sekolah adalah dengan tidak membawa *gadget* ke sekolah, kemudian anak juga membatasi waktu untuk bermain *gadget*, dan anak juga mencoba mencari kesibukan lain. Sedangkan antisipasi yang dilakukan oleh orang tua diantaranya dengan membatasi waktu penggunaan *gadget*, menyita, menegur dan menakut-nakuti anak dengan membuat lingkaran hitam di sekitar mata. Selain itu, antisipasi yang dilakukan oleh guru selaku orang yang berperan penting bagi anak di sekolah adalah dengan memberikan pembelajaran yang berbasis proyek yang dapat dikerjakan disekolahan ataupun juga di rumah atau menggunakan *gadget* untuk media pembelajaran.

Berdasarkan kesimpulan tersebut memunculkan implikasinya yaitu apabila anak sekolah ingin bermain *gadget*, maka anak sekolah harus mengetahui manfaat serta dampak positif dan negatif yang terdapat di dalam *gadget*, serta harus memanfaatkan fungsi dan jenis aplikasi yang terdapat pada *gadget* untuk hal-hal yang positif misalnya untuk mendukung kegiatan belajar, selain itu anak harus mengoperasikan *gadget* dengan benar dan harus memperhatikan frekuensi penggunaan *gadget* dalam sehari. Agar anak sekolah tidak kecanduan bermain *gadget*, antisipasi yang harus dilakukan anak sekolah adalah anak harus bisa membatasi waktu bermain *gadget* misalnya dengan mencari kesibukan lain, sedangkan orang tua harus selalu mengontrol dan memperhatikan ketika anak bermain *gadget*, selain itu guru selaku orang yang berperan penting bagi anak di sekolah juga dapat mengantisipasi dengan memberi proyek atau tugas yang berhubungan dengan *gadget* sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

Homby, A. S. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, .New York: Oxford University Press.

- Kompas. 2019. "Kecanduan *Game Online* 8 Pelajar Dirawat di Rumah Sakit Jiwa". ([https://regional.kompas.com/read/2019/10/31/22112751/kecanduan-game-online-8-pelajar-dirawat-di-rumah-sakit-jiwa\\_11191454](https://regional.kompas.com/read/2019/10/31/22112751/kecanduan-game-online-8-pelajar-dirawat-di-rumah-sakit-jiwa_11191454)). Diakses pada hari Sabtu, tanggal 02 November 2019 Pukul 22.39 WIB.
- Ma'ruf, Abdullah. 2015. *Metode Penelitian, Untuk: Ekonomi, Manajemen, Komunikasi, dan Ilmu Sosial lainnya, Cetakan 1*. Yogyakarta: Penerbit Aswaja.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Rahmadani, Fahdian. dkk. (2018). "Analisis Dampak Penggunaan *Gadget (Smartphone)* Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang". *Jurnal. Jurnal Civic Hukum*: 3 (5).
- Trivena, Intan. dkk. 2017. "Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat Manado". *e-journal "Acta Diurna"*: 4 (1).